

Roger CAILLOIS

Les Jeux et les hommes

CAILLOIS, Roger, *les Jeux et les hommes* (1958). Paris, Gallimard. Folio essais. 1967. 374 pages.

Roger Caillois (1913-1978), à la suite des travaux d'Huizinga (1872-1945), recteur de l'université de Leyde, et de son fameux *Homo ludens* (1938) ainsi que de ceux de Karl Groos (1861-1946), condensés dans son célèbre livre *die Spiele der Tiere / les Jeux des animaux*, se penche sur les jeux et leur influence sur la culture.

Il définit le jeu comme une « activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive » (42-43) et le classe en quatre catégories, chacune affectée d'une appellation grecque : *agôn*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*, soit compétition (course, escrime, football...), chance (pile ou face, pari, hippodromes, casinos...), simulacre (poupée, dinette, masque, carnaval, théâtre, cinéma...), vertige (balançoire, tournis, valse, attractions foraines, alpinisme, haute voltige...). En fonction de l'introduction de règles, il établit une hiérarchie allant de la *paidia* (jeu en grec, sans ou avec peu de règles) au *ludus* (jeu en latin, avec des règles de plus en plus nombreuses). Il documente chaque catégorie par des exemples pris à différentes époques et dans différentes cultures, y compris chez les animaux. Sur cette base, Caillois examine ensuite les formes culturelles du jeu demeurant en marge du mécanisme social (sport, loterie, carnaval, griserie de la vitesse), ses formes institutionnelles intégrées à la vie sociale (concurrence, concours, spéculation, cérémonial, profession impliquant la domination du vertige) et enfin sa corruption (violence, superstition, aliénation, alcoolisme et drogue).

Caillois élargit son étude au rapport entre les jeux et les différentes formes de gouvernance en distinguant, selon l'évolution des sociétés, deux types principaux de souveraineté, légiste et frénétique, correspondant à une alliance *agôn+alea* pour la première, la plus évoluée telle qu'appliquée dans une démocratie, c'est-à-dire basée sur des élections, et *mimicry+ilinx* pour la seconde, la plus archaïque sur le modèle du shamanisme basé sur le masque et la transe, en passant par toutes sortes de désignation dont la succession héréditaire ou le tirage au sort. À la suite de Mircea Eliade (1907-1986), il souligne la résurgence du pouvoir de type charismatique avec Adolf Hitler (200-201) – résurgence incarnée de nos jours par Trump et le vertige incantatoire de *maga*.

Le livre est couronné par des « Compléments », dans lesquels l'auteur approfondit certains points et discute des travaux d'autres sociologues, et des « Dossiers », qui se rapportent à des passages précis de son livre indiqués par la page où ils figurent. Cela permet d'éviter la surcharge de notes et la rupture qui s'ensuit dans le déroulement du raisonnement. Même si l'on peut noter des silences curieux – comme celui concernant le processus de sélection du genre *jan-ken-pon*, comptine (« am stram gram, pic et pic et colégram... ») ou encore la pratique japonaise du tour de rôle/*tôban*/当番, aussi bien pour les jeux que pour l'exercice de certaines responsabilités dont la présidence d'associations –, Caillois laisse grande ouverte la porte d'une sociologie par les jeux.

Citations

« Le cas le plus éloquent est sans doute celui des petits paons sauvages appelés « combattants ». Ils choisissent un champ de bataille, « une place quelque peu élevée, dit Karl Groos, toujours humide et couverte de gazon ras, d'un diamètre d'un mètre et demi à deux mètres. » Des mâles s'y rassemblent quotidiennement. Le premier arrivé attend un adversaire et la lutte commence. Les champions tremblent et inclinent la tête à plusieurs reprises. Leurs plumes se hérissent. Ils se ruent l'un contre

l'autre, le bec en avant et frappent. *Jamais il n'y a poursuite ou lutte en dehors de l'espace délimité pour le tournoi.* C'est pourquoi, il me paraît légitime ici et pour les exemples précédents, d'évoquer le terme d'*agôn* : tant il est clair que le but des rencontres n'est pas pour chaque protagoniste de causer un dommage sérieux à son rival, mais de démontrer sa propre supériorité. Les hommes n'ajoutent que des raffinements et la précision de la règle. » p.54

« Stabilité et universalité se complètent. Elles apparaissent d'autant plus significatives que les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués. Ils en accusent les préférences, ils en prolongent les usages, ils en reflètent les croyances. Dans l'Antiquité, la marelle est un labyrinthe où l'on pousse une pierre – c'est-à-dire l'âme – vers la sortie. Avec le christianisme, le dessin s'allonge et se simplifie. Il reproduit le plan d'une basilique : il s'agit de faire parvenir l'âme, de pousser le caillou jusqu'au Ciel, au Paradis, à la Couronne ou à la Gloire, qui coïncide avec le maître-autel de l'église, schématiquement représentée sur le sol par une suite de rectangles. » p. 163